

Big City Life!

- Earn reputation to rule Miniopolis
- 26 locations including DS exclusive Splicer Island
- 8 minigames, 5 pets you create, Touch Screen support & more!

La grande vie urbaine!

- Bâissez votre réputation pour régner à Miniopolis
- 26 emplacements dont Splicer Island, une exclusivité sur la DS
- 8 minijeu, 5 animaux domestiques à créer, prise en charge de l'écran tactile et encore plus!



UPPER SCREEN / ÉCRAN SUPÉRIEUR



LOWER SCREEN / ÉCRAN INFÉRIEUR



UPPER SCREEN / ÉCRAN SUPÉRIEUR



LOWER SCREEN / ÉCRAN INFÉRIEUR



LICENSED BY



THE OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT THIS PRODUCT IS CREATED OR MANUFACTURED BY NINTENDO. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING VIDEO GAME SYSTEM ACCESSORIES, GAMES, AND RELATED PRODUCTS.

LE SCÉLÉ OFFICIEL EST LA PREUVE QUE LE PRODUIT EST CRÉÉ OU FABRIQUÉ PAR NINTENDO. TOUJOURS VÉRIFIER LES APPAREILS DE JEU VIDEO, LES ACCESSOIRES, LES JEUX ET D'AUTRES PRODUITS APPARTENANT À NINTENDO POUR LE SCÉLÉ.

MADE IN JAPAN

FABRIQUÉ AU JAPON

EVERYONE



ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

ENFANTS ET ADULTES

Crude Humor
Suggestive Themes
Mild Violence
Humour Grossier
Scènes Suggestives
Un Peu de Violence

www.esrb.org

EmuMovies

LICENSED BY NINTENDO.
NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO.
SOUS LICENCE DE NINTENDO
NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCÉLÉ OFFICIEL SONT DES
MARQUES IN COMMERCÉ DE NINTENDO. © 2004 NINTENDO.

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts Inc. 201 Redwood Shire Parkway Redwood City, CA 94065

DESIGNED AND PRINTED IN THE USA.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, The Sims,
Sims in the City, EA GAMES and the EA GAMES logo,
Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered
trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or
other countries. All rights reserved. All other trademarks
are the property of their respective owners. EA GAMES™
and Maxis™ are Electronic Arts™ brands. 1488711

ASSEMBLED IN JAPAN

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, The Sims,
Sims in the City, EA GAMES and the EA GAMES logo,
Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered
trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or
other countries. All rights reserved. All other trademarks
are the property of their respective owners. EA GAMES™
and Maxis™ are Electronic Arts™ brands. 1488711

IMPORTANT!

READ THE INSTRUCTION AND
SEPARATE HEALTH AND SAFETY
PRECAUTIONS BOOKLETS
BEFORE SETUP OR USE OF
YOUR SYSTEM.

FOR SALE, RENTAL AND USE ONLY
IN USA, CANADA, MEXICO AND
LATIN AMERICA.

POUR LA VENTE, LA LOCATION ET
L'UTILISATION AUX É.-U., AU CANADA,
AU MEXIQUE ET EN AMÉRIQUE
LATINE SEULEMENT.

IMPORTANT!

VEUILLEZ LIRE LES LIVRETS
D'INSTRUCTIONS ET DE
PRÉCAUTIONS DE SANTÉ ET DE
SÉCURITÉ AVANT DE CONFIGURER
ET UTILISER VOTRE APPAREIL.

WARNING:

PEOPLE WHO ARE PHOTOSENSITIVE (HAVE HIGH SENSITIVITY
INDICATED BY FLASHING LIGHTS OR HISTORY) SHOULD NOT
PLAY VIDEO GAMES WITHOUT FIRST SEEING A DOCTOR.

AVERTISSEMENT:

LES INDIVIDUS PHOTOSENSIBLES (AVANT D'ÊTRE EXPOSÉS À DES
ÉCRANS ÉCLAIRÉS PAR DES LUMIÈRES ÉCLAIRÉES)
DEVRAIENT CONSULTER UN MÉDECIN
AVANT DE JOUER À DES JEUX VIDEO.



0 14633 14882 4

NTR P ASIE



The Urbz
SIMS IN THE CITY

NINTENDO DS

NINTENDO DS™

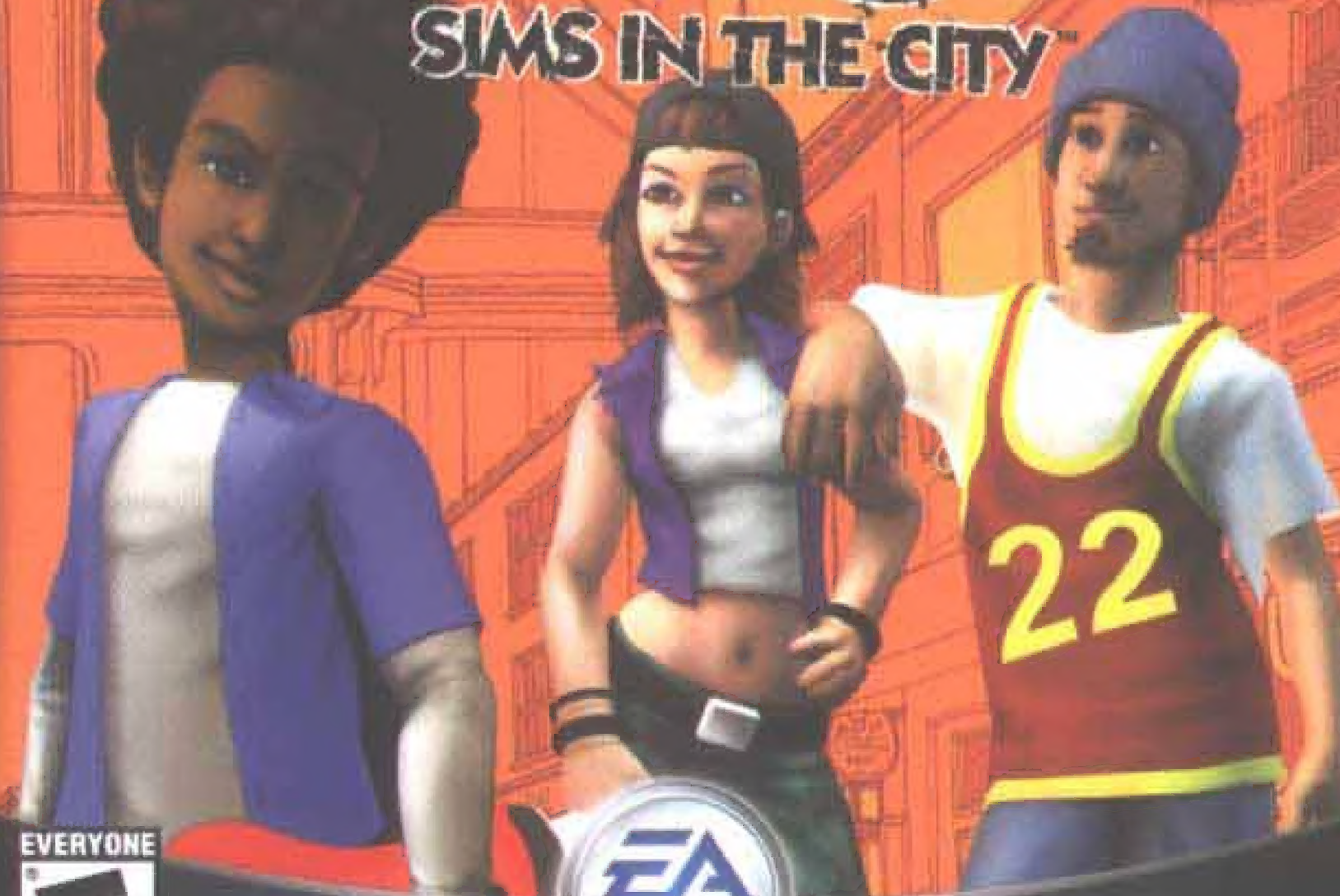
EVERYONE



CONTENT RATED BY
ESRB

The Urbz SIMS IN THE CITY

NTR AQE-102



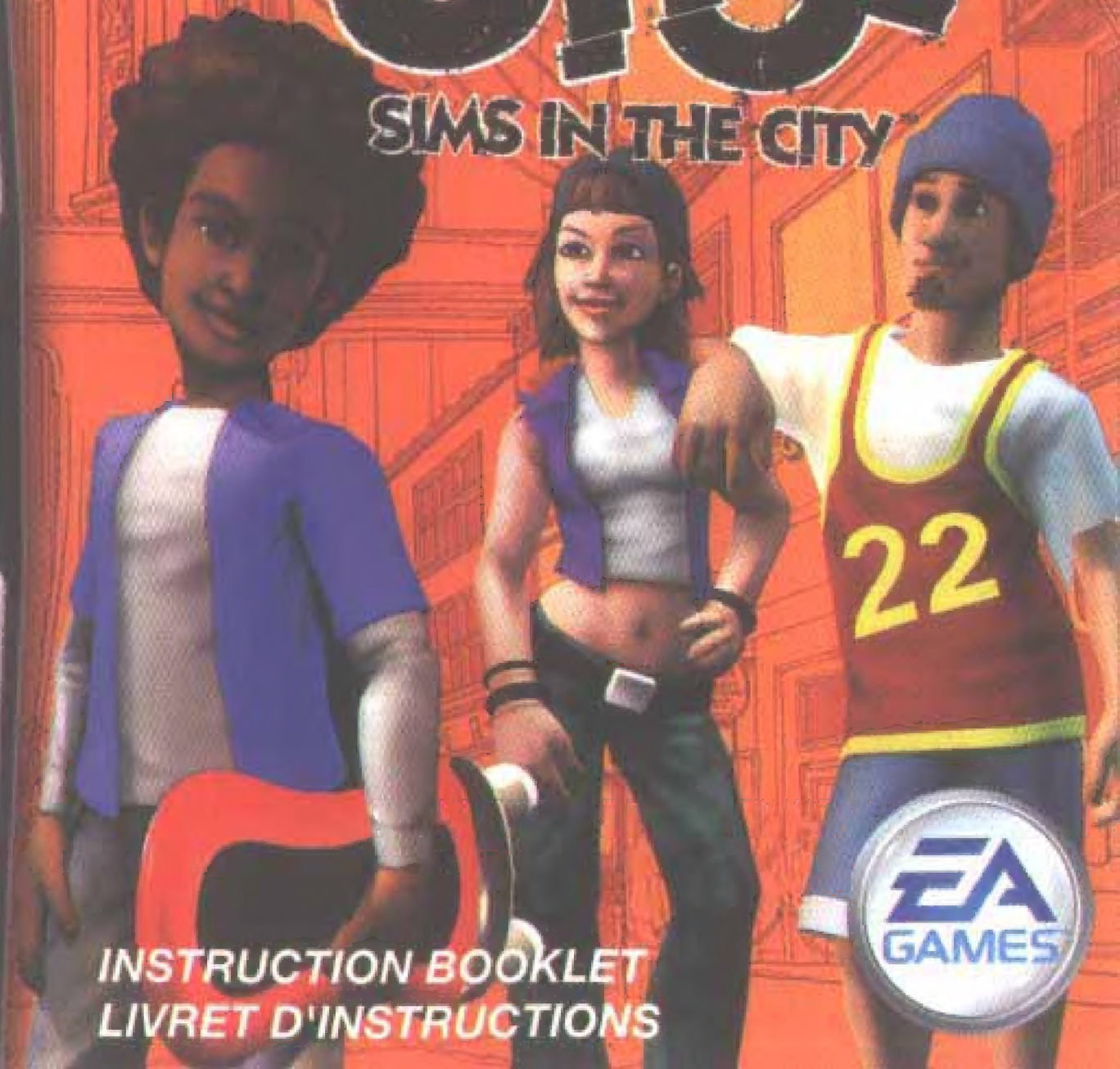
NINTENDO DS™

Electronic Arts
209 Redwood Shores Parkway
Redwood City, CA 94065
PRINTED IN USA
1489205

NTR-ASIE-USA

The Urbz™

SIMS IN THE CITY™



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Eye or muscle twitching

Loss of awareness

Altered vision

Involuntary movements

Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and seek medical attention.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock or vibration.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- DO NOT OPERATE THE NINTENDO DS WHILE USING THE WIRELESS FEATURE WITHIN 9 INCHES OF A PACEMAKER.
- IF YOU HAVE A PACEMAKER OR OTHER IMPLANTED MEDICAL DEVICE, DO NOT OPERATE THE NINTENDO DS WHILE USING THE WIRELESS FEATURE without first consulting your physician or the manufacturer of your device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and onboard aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH
THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

STARTING THE GAME	4
COMPLETE CONTROLS	4
LIVIN' IN THE BIG CITY	6
PLAYING THE GAME	6
THE PDA	7
PETS	10
THE MISSIONS	10
THE MINIGAMES	12
MEET YOUR NEIGHBORS	14
HINTS AND TIPS	15
SAVING AND LOADING	16
LIMITED 90-DAY WARRANTY	17

For more info about this and other titles, check out EA GAMES™ on the web at www.eagames.com.

La version française commence à la page 20.

STARTING THE GAME

NINTENDO® DS SYSTEM

1. Turn OFF the Power Button on your Nintendo® DS system. Never insert or remove a Game Card when the power is ON.
2. Insert the *The Urbz™: Sims in the City™* Game Card into the Game Card slot on the Nintendo DS system. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the Power Button. The Legal screen appears.
4. Press the **A** Button to advance to the Title screen.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu.

COMPLETE CONTROLS



MENU CONTROLS

Highlight Option	+Control Pad
Select Option	A Button or use stylus and the Touch Screen
Previous Screen	B Button
Access Options menu	SELECT

GAME CONTROLS

Move your Urb	+Control Pad
Use an object, pick up an object, or talk to a person	A Button
Run/Cancel interaction	B Button
Display Pockets screen	X Button
Display Goals screen	Y Button
Display/hide motives	L Button
Change the color of objects placed in your house	R Button
Pause game	START

Touch Screen Controls

You can use the Touch Screen to Create-an-Urb, to navigate conversation screens, to access PDA and Inventory screens, and to play the Nintendo DS-exclusive mini games.

Use your Nintendo DS stylus to make selections and manipulate options on the bottom screen.

LIVIN' IN THE BIG CITY

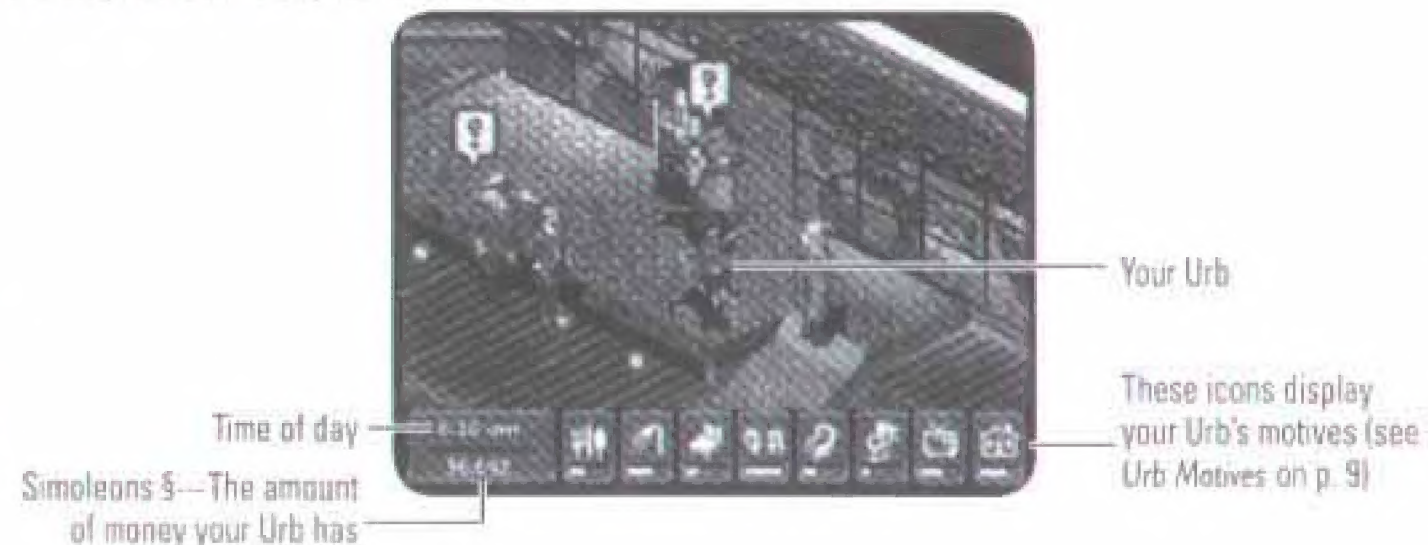
Welcome to Miniopolis! Life here is 24/7—there's a ton of action and plenty of opportunities to meet new people and make a name for yourself. We've got it all: Streeties, Nerdies, Richies, and Artsies. Most important is your Rep. Without one you won't fit in—or get in—anywhere in Miniopolis.

If you're confused by all of this, don't worry; the city can be a bit fast-paced for newcomers. I'll break it down for you like this: be sure to take care of your business and build your Rep. Get a job and earn promotions which will help you scale the social ladder.

PLAYING THE GAME

You're new to the city, so you may need some help getting around. This section gives you the 411.

GAMEPLAY SCREEN



THE PDA

Your sophisticated Urb needs a slick way to keep track of their busy life. Use the PDA to access the Options, Goals, Urb Info, Pockets, and Map screens.

GOALS MENU



REP GROUP MENU

The Rep Group menu provides information about your Urb and their relationships with others. Access this menu from the Urb Information menu found on the Touch Screen.



POCKETS MENU

Pockets Sub-Menu



Collectibles Sub-Menu



URB MOTIVES

There's a lot to see and do in the big city, but don't forget to fulfill your Urb's basic motives. If they're not met, your Urb will have serious trouble keeping their job, making friends, and maintaining their Rep!

Hunger

Eat a snack or meal, or buy something from one of the city restaurants. If you're in a bind, drink from a water fountain.

Hygiene

Keep your Urb squeaky clean by using the shower or sink.

Energy

Charge your Urb's battery with a quick nap, restful sleep, or a cup of energizing espresso.

Social

Your Urb's social motives are met by talking with other Urbz.

Comfort

Your busy Urb is rejuvenated by sitting in a comfy chair or sofa or by catching a few ZZZs.

Bladder

When your Urb has to go, there's no getting around it. Find a toilet in a hurry if you don't want them to suffer the humiliating consequences.

Fun

Balance your Urb's work and play. Urbz enjoy reading, dancing, watching TV, riding around town, and more.

Room

Make sure your Urb's crib is clean and that they spend enough time there or they could get homesick.

PASSING OUT

If you fail to help your Urb meet their motives, your Urb might pass out from hunger or exhaustion. Should your Urb pass out, they are transported to a spot where they can recuperate and get back on their feet, but they suffer a noticeable decline in their motives as a penalty.

PETS

Create an animal pal for your Urb on Splicer Island by successfully completing both the Amber Extraction and the RNA Splicing minigame (see *The Minigames* on p. 12).

Your Urb can interact with their pet in a variety of ways including petting, scolding, teasing, and playing with it. Select the pet and then choose how you want your Urb to interact with their pet.

THE PET SHOW

Take your created pets into the ring and compete with three other Urb pets to see whose beast is best.

When pets compete in a pet show, they start out with a deck of cards. There are Good, Bad, Mood, and Trick cards in each deck.

Good	Play these cards (Happy, Energy, Food, etc.) to cancel out Bad cards.
Bad	Play these on another pet to curtail its ability to play tricks. Pets cannot play tricks until a Bad card expires.
Mood	Pets in good moods get bonus cards. Pets also get Mood cards which reflect the relationship with their Urb.
Trick	Pets perform three tricks per show for which they earn points. Some pets also have rare or ultra-rare tricks, depending on their pet quality.

THE MISSIONS

The Urbz: Sims in the City consists of six missions. Each mission has up to six goals your Urb must complete to advance in the game and open up other areas of the city.

- ✧ Use the PDA or press the Y Button to view the list of goals you currently have unlocked or completed.
- ✧ Most missions include minigames, which provide employment opportunities for your Urb (see *The Minigames* on p. 12).

MISSION 1: HIGH ABOVE THE WORLD

It's a beautiful day in Miniopolis, and your Urb is loungin' on the rooftop of King Tower, the city's tallest skyscraper. There are several tasks around the building that your Urb can accomplish to help Kris Thistle, the janitor. As you work, your Urb learns how to interact with their new surroundings and picks up important info about city happenings.

MISSION 2: URBANIA

Your Urb is ready to hit the town. After you get your Urb a new place, roam about and meet a few of the city's characters—including Grandma Hattie, defender of the underprivileged and leader in the fight against Daddy Bigbucks' takeover of Miniopolis. Remember to make friends and keep your popularity high—your Rep depends on it!

MISSION 3: VIVA LA SIM QUARTER

Daddy Bigbucks' evil schemes bring your Urb to the waterfront, where you'll work to keep city landmarks out of his clutches. A rising Rep earns your Urb membership in the "Coalition against Bigbucks," recognition from other Rep groups, and more Simoleons.

MISSION 4: THE BAYOU AND BEYOND

Your Urb washes up on the shores of the bayou and must turn to the Bayou Twins to get back to the city. On the way, your Urb encounters some bizarre bayou natives and puts a stop to another of Daddy Bigbucks' wicked plans. As your Urb's popularity rises, help their friends find a way to mock Daddy Bigbucks and maybe he'll finally leave the city—and its residents—alone.

MISSION 5: TIME AFTER TIME

Daddy Bigbucks is missing and the city is ecstatic. The excitement attracts a hot new TV game show and your Urb represents their Rep group—with a chance to win big. But the fun doesn't last—Daddy Bigbucks soon returns to wreak havoc, and you'll never believe what he's up to this time!

MISSION 5: SPLICER ISLAND

A mysterious message from Harlan King lets you in on a secret: a famous scientist had started construction on an island where Urbz could go to create their own custom pets. Unfortunately Daddy Bigbucks shut down the island so it was never completed. But if your Urb can locate the missing blueprints for the island and find a way to get there... who knows what they might accomplish.

THE MINIGAMES

The minigames detailed below are jobs in which your Urb can earn some cold, hard Simoleons.

Squeegee Clean

(Mission 1)

Clean the building of bird poo. Avoid their droppings—if you get hit, get a new squeegee from one of the buckets.



Hoopz

(Mission 1)

Earn some Simoleons by shootin' some hoopz. Line up the directional meters to score a basket. Make three baskets in a row and you might triple your winnings.



Motocross Mayhem

(Mission 2)

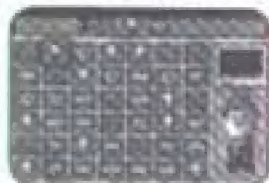
Race on Dusty Hogg's new motorcycle racetrack. Visit Dusty's garage before the race to customize your bike, if you've got the Simoleons.



Doctor Max Stat!

(Mission 2)

Your Urb has 90 seconds to match as many tile combinations as possible. Perfect your medical technique and earn Simoleons in the process.



Comic Explosion

(Mission 2)

Entertain the crowd before the timer runs out, while avoiding rowdier spectators' tomatoes. Pick up roses to increase your time limit.



Moogoo Monkey

(Mission 3)

Compete with two other players in this card game to clear the monkeys off the table and earn the most coconuts.



Soul Music

(Mission 4)

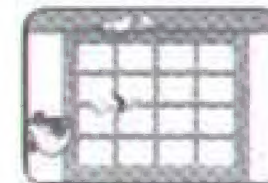
Your Urb is challenged by the mysterious Red Man to a game of dueling fiddles.



Sushi Sensei

(Mission 5)

Try your hand at slicing sushi. Be sure to carve up only the ordered sushi though.



Amber Extraction

(Mission 5)

Extract a mosquito and its DNA trapped inside a piece of amber to create a pet for your Urb.



RNA Splicing

(Mission 5)

Select the right gene to add to your helix. If you can get the genes in the right order, you'll create a pet!



The Pet Show

(Mission 5)

Pit your Urb's pet against other pets to see who's the top dog, er, or top critter. See *The Pet Show* on p. 10.



Street Artist

Paint a masterpiece in the Sim Quarter. Paintings can be given as gifts, or proudly displayed in your Urb's home.










OTHER WAYS TO EARN SIMOLEONS

Urbz can earn Simoleons by collecting items found throughout the game (aluminum cans, piles of trash, etc.) and selling them to the deputy at the city jail, or by running errands for friends. Random phone calls can also affect your Urb's wallet.

MEET YOUR NEIGHBORS

The city is full of people for your Urb to get acquainted with. This section gives you the rundown on some of the people you'll meet.

Darius	King of the Streeties, Darius can usually be found at his hangout, Club Xizzle. Remember to stay away from his corndogs.	
Kris Thistle	The King Tower janitor is outgoing, with a touch of attitude. Kris is more at home in her darkroom than behind a mop.	
Daddy Bigbucks	Sim Valley's big spender moved to Miniopolis with plans to buy the entire city! Keep your eyes and ears open—he's definitely up to something.	
Futo Maki	This construction worker oversaw the renovation of Splicer Island before it was shut down. Maybe you can put him back to work.	
Sharona Faster	Sharona had plans to operate a water taxi to Splicer Island, until Daddy Bigbucks squashed her dream.	
Jack I Deal	This big man used to work for Daddy Bigbucks himself, but now he's got different ideas on how to earn his living.	
Busta Cruz	This guy is a born entertainer. He keeps the Urbz amusement levels up.	

HINTS AND TIPS

XIZZLES AND REP REWARDS

All Rep groups have unique advantages, called Xizzles, which you can unlock during the game. Your Urb collects friendship bead necklaces throughout the city that you can exchange at Club Xizzle for one or more Xizzle.

✧ Urbz earn bead necklaces by reaching higher relationship levels with other Urbz, so it pays to be friendly.

Higher relationship ratings with other Urbz increase your overall Rep in the city. As your Rep increases, your Urb can earn Rep Rewards and points from their own Rep and other Rep groups.

✧ When your Rep level within your group is high enough, your Urb earns special Rep Xizzles. These unlock new rewards specific to your Rep group.

✧ As you earn Rep points, Rep Goal missions become available. Earn even more Rep points by hangin' and doing favors for other Urbz.

✧ Remember—your Urb's actions increase or decrease your overall Rep. Don't dis other Urbz unless you know what you're doing!

OTHER WAYS TO LIVE IT UP

If your Urb's got crafting skills, they can create items to sell.

✧ Purchase a workbench and wood at the flea market, or find free wood around the city. The more creativity skill points your Urb has, the better their craftsmanship.

✧ Purchase a stove and mixer from the flea market, and your Urb can mix store-bought ingredients and fruits collected from Miniopolis into culinary delights!

SAVING AND LOADING

Save an Urb's progress and continue playing at a later date. Press **SELECT** to access the Options menu where you can choose to SAVE GAME, LOAD GAME, QUIT GAME, or adjust OPTIONS.

To save a game:

1. From the PDA Options menu, touch the SAVE GAME icon. The Save Game screen appears.
 2. Use the Stylus to select a slot and then touch the green check mark.
- ✱ If there is already a file saved in that slot, you are prompted to overwrite the file.

To load a saved game:

1. From the Main menu, choose LOAD-AN-URB. The Load Game screen appears on the Touch Screen.
2. Use the Stylus to touch the arrows and scroll through the available Urbz. When you find the Urb you want to load, click the check mark.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties

are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA Warranty Contact Info

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322. No hints or codes are available from (650) 628-4322.

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Illustration: kozyndan®

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo, The Urbz and Sims in the City are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use

of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.



From the Nintendo DS straight to your town, you've got to get your hands on *The Urbz: Sims in the City* collectible figures exclusively from Atomic Toys. Visit www.atomict toys.com/urbz/ for more details on the way cool 2-inch Miniopolis Urbz. Collect all your favorite characters from the game! Also, look for figures and accessories based on *The Urbz: Sims in the City* console versions!



VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions
Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires
Mouvements involontaires

Perte de conscience
Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Asseyez-vous ou tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. A toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion rechargeable. L'écoulement des ingrédients qui se trouvent à l'intérieur de la pile et la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager le Nintendo DS. S'il y a écoulement, éviter tout contact avec la peau. S'il y a contact, laver immédiatement à l'eau savonneuse. Si le liquide vient en contact avec les yeux, rincer vos yeux immédiatement à l'eau et voir un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- Ne pas exposer la pile à un choc ou une vibration physique excessif(ve).
- Ne pas désassembler, tenter de réparer ni déformer la pile.
- Ne pas jeter la pile dans un feu.
- Ne pas toucher aux bornes de la pile ou causer un court circuit en plaçant un objet métallique entre les bornes.
- Ne pas peler ni endommager l'étiquette qui porte la pile.

AVERTISSEMENT - Interférence des fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio qui peuvent nuire à l'opération des appareils électroniques environnants, dont les pacemakers.

- Ne pas opérer le NDS en utilisant la fonction sans fil si vous vous trouvez à moins de 9 pouces d'un pacemaker.
- Si vous portez un pacemaker ou tout autre dispositif médical implanté, ne pas opérer le Nintendo DS en utilisant la fonction sans fil sans d'abord consulter votre médecin ou le fabricant de votre dispositif.
- Suivez les règles d'utilisation de dispositifs sans fil dans des endroits comme les hôpitaux, les aéroports et les avions. L'utilisation de tels dispositifs dans ces endroits peut interférer avec le bon fonctionnement de certains équipements, ce qui peut blesser des individus ou endommager les lieux.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a été fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.



Nintendo console le sceau et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.

POUR TOUS

E Humour grossier
Légère violence
Scènes suggestives

Cote de contenu selon l'ESRB www.esrb.org



NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2004 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	24
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	24
LA VIE URBAINE	26
COMMENT JOUER.....	26
LE PDA.....	27
ANIMAUX DOMESTIQUES	30
LES MISSIONS.....	31
LES MINIJEU.....	32
FAITES LA CONNAISSANCE DE VOS VOISINS	34
TRUCS ET ASTUCES	35
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT.....	36
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS.....	37

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA GAMES™ sur le web à l'adresse www.eagames.com.

POUR COMMENCER

APPAREIL NINTENDO® DS

1. Éteignez votre appareil Nintendo® DS. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *The Urbz™ : Sims in the City™* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



COMMANDES DE MENU

Mettre une option en surbrillance	+Croix directionnelle
Sélectionner l'option	Bouton A ou utiliser le stylet et l'écran tactile.
Écran précédent	Bouton B
Accéder au menu Options	SELECT

COMMANDES DE JEU

Déplacer votre Urb	+Croix directionnelle
Utiliser un objet, ramasser un objet ou parler à un individu	Bouton A
Courir/Annuler l'interaction	Bouton B
Afficher l'écran Pockets	Bouton X
Afficher l'écran Goals	Bouton Y
Afficher/cacher les besoins	Bouton L
Changer la couleur des objets dans votre maison	Bouton R
Interrompre le jeu	START

Commandes de l'écran tactile

Vous pouvez utiliser l'écran tactile pour créer un Urb, naviguer les écrans de dialogue, accéder au PDA et aux écrans d'inventaire et jouer aux minijeux exclusifs Nintendo DS.

Utilisez le stylet de votre Nintendo DS pour effectuer des sélections et manipuler les options au bas de l'écran.

LA VIE URBAINE

Bienvenue à Miniopolis! Ici, il y a de la vie 24 heures sur 24. Il y a de l'action sans cesse et plein d'occasions de rencontrer de nouveaux gens et de vous faire un nom. Il y existe de tout : les Streeties, les Nerdies, les Richies et les Artsies. Ce qui compte le plus, par contre, c'est votre réputation. Sans réputation vous ne réussirez pas à vous tailler une place nulle part dans Miniopolis.

Si vous êtes confus, ne vous inquiétez pas: le rythme de la ville peut sembler un peu rapide aux nouveaux arrivants. Voici exactement ce qu'il faut faire : Assurez-vous de bien gérer vos affaires et de vous créer une réputation. Trouvez du travail et méritez-vous des promotions afin de grimper l'échelle sociale.

COMMENT JOUER

Comme vous êtes nouveau en ville, vous aurez besoin d'aide pour vous retrouver. La section présente vous aidera à vous familiariser avec votre nouvel environnement.

ÉCRAN DE JEU



LE PDA

Votre Urb sophistiquée doit organiser son temps à l'aide de cet outil. Utilisez son PDA pour accéder aux écrans Options, Goals, Urb Info, Pockets et Map.

MENU GOALS



MENU REP GROUP

Le menu Rep Group fournit des informations sur votre Urb et ses relations avec autrui. Accédez à ce menu à partir du menu Urb Information sur l'écran tactile.



MENU POCKETS

Sous-menu Pockets

Plaques d'immatriculation

Canettes en aluminium

Tas d'ordures

Combustible nucléaire

Grenouilles à trois yeux



Objets achetés ou gagnés

Les Simoleons de votre Urb

Sous-menu Collectibles

Morceaux d'ambre

Nombre de Kizzies



Sacs de provisions

LES BESOINS DE VOTRE URB

Il y a beaucoup à faire et à voir dans la grande ville mais n'oubliez pas de bien subvenir à vos besoins essentiels. Si vous négligez vos besoins, votre Urb aura de la difficulté à conserver son emploi, à se faire de nouveaux amis et à maintenir sa réputation.

Hunger (faim)

Mangez une collation ou un repas ou achetez de la nourriture dans un des restos de la ville. Si vous vous trouvez loin d'un resto, buvez l'eau des fontaines.

Hygiene (hygiène)

Gardez votre Sim bien propre en vous servant de la douche ou du lavabo.

Energy (énergie)

Rechargez votre Urb à l'aide d'une sieste, d'un dodo reposant ou d'une tasse d'espresso énergisante.

Social (social)

Répondez aux besoins sociaux de votre Urb en jasant avec d'autres Urbz.

Comfort (confort)

Votre Urb occupé doit prendre le temps de relaxer assis dans un bon sofa ou dans une chaise ou en faisant une petite sieste.

Bladder (vessie)

Lorsque votre Urb a envie, il doit agir. Trouvez rapidement une toilette si vous voulez éviter des conséquences embarrassantes.

Fun (amusement)

Les Urbz doivent avoir une vie sociale équilibrée. Les Urbz aiment lire, danser, regarder la télévision, se balader en voiture, etc.

Room (pièce)

Assurez-vous de garder la maison propre et de passer assez de temps à la maison car sinon celle-ci pourrait vous manquer.

S'ÉVANOUIR

Si vous négligez trop les besoins de votre Urb, votre Urb risque de s'évanouir car il a trop faim ou est trop fatigué. Si votre Urb perd connaissance, il est transporté vers une endroit où il peut récupérer et retrouver ses forces mais ses indicateurs de besoins deviendront plus rouges comme pénalité.

ANIMAUX DOMESTIQUES

Créez un ami poilu pour votre Urb à Splicer Island en réussissant le minijeu Amber Extraction et le minijeu RNA Splicing (voir *Les minijeux*, p. 32).

Votre Urb peut interagir avec son animal domestique de diverses façons, soit en le flattant, en le réprimandant, en l'agaçant et en jouant avec lui. Sélectionnez l'animal désiré puis choisissez le type d'interaction voulu.

LE PET SHOW

Faites participer votre animal à une compétition contre 3 autres animaux pour voir lequel est le meilleur.

Lorsque les animaux participent à un tel concours, il commencent avec un paquet de cartes. Chaque paquet contient de bonnes cartes, de mauvaises cartes, des cartes d'humeur et des cartes de tours.

Bonnes	Jouez ces cartes (Happy, Energy, Food, etc.) pour annuler les mauvaises cartes.
Mauvaises	Jouez ces cartes contre un autre animal pour l'empêcher de jouer des tours. Les animaux peuvent seulement se remettre à jouer des tours lorsque la mauvaise carte expire.
Humeur	Les animaux qui sont de bonne humeur reçoivent des cartes supplémentaires. Les animaux reçoivent également des cartes d'humeur lesquelles reflètent leur relation avec leur maître.
Tour	Les animaux exécutent trois tours par spectacle et gagnent ainsi des points. Certains animaux connaissent des trucs rares ou très rares, selon leur degré de qualité en tant qu'animal domestique.

LES MISSIONS

The Urbz: Sims in the City compte six missions. Chaque mission contient plus de 6 objectifs que doit atteindre votre Urb afin de passer à de nouvelles sections de la ville.

* Utilisez le PDA ou appuyez sur le bouton Y pour afficher la liste des objectifs déverrouillés ou terminés.

* La plupart des missions comprennent des minijeux, lesquels présentent des occasions d'emploi à votre Urb (voir *Les minijeux*, p. 32).

MISSION 1: HIGH ABOVE THE WORLD

C'est une belle journée à Miniopolis et votre Urb se fait dorer au soleil sur le toit de King Tower, le plus haut gratte-ciel de la ville. Votre Urb peut accomplir un bon nombre de tâches à cet endroit afin d'aider Kris Thistle, la concierge. En travaillant, votre Urb apprend à interagir avec son nouvel environnement ainsi qu'à récolter des infos sur les événements de la ville.

MISSION 2: URBANIA

Votre Urb est prêt à découvrir sa ville. Une fois que vous avez trouvé une demeure pour votre Urb, promenez-vous et rencontrez quelques gens de la ville dont Grandma Hattie, protectrice des démunis et tête de la lutte contre Daddy Bigbucks et son monopole de la ville. N'oubliez pas de vous faire des amis et de demeurer populaire car votre réputation en dépend!

MISSION 3: VIVA LA SIM QUARTER

Les plans méchants de Daddy Bigbucks mènent votre Urb au bord de la mer où vous travaillerez à l'empêcher de s'appropriier les repères de la ville. Une bonne réputation vous permettra de devenir membre de la Coalition contre Bigbucks, de vous faire connaître et d'acquérir des Simoleons.

MISSION 4: THE BAYOU AND BEYOND

Votre Urb se trouve dans le Bayou et ne peut retourner à la ville sans l'aide des jumeaux Bayou. En cours de route, votre Urb fait la rencontre d'habitants plutôt bizarres et parvient encore une fois à bloquer un des plans de Daddy Bigbucks. Pendant que votre popularité augmente, aidez vos amis à trouver un moyen de ridiculiser Daddy Bigbucks afin que ce dernier cesse de tourmenter les résidents de la ville.

MISSION 5: TIME AFTER TIME

Daddy Bigbucks est porté disparu et la ville en est réjouie. Toute cette excitation attire une nouvelle émission de télévision et votre Urb représente son groupe afin de gagner de gros prix et des points de réputation. Mais le plaisir ne dure pas. Daddy Bigbucks réapparaît pour semer la pagaille et vous ne devinerez jamais ce qu'il veut tenter de faire cette fois!

MISSION 5: SPLICER ISLAND

Un message mystérieux de Harlan King vous révèle un secret : un scientifique célèbre avait entamé la construction sur une île où les Urbz pourraient aller afin de créer leurs animaux domestiques personnalisés. Malheureusement, Daddy Bigbucks a fermé l'île et les constructions n'ont jamais été terminées. Toutefois, si votre Urb réussit à repérer les plans et trouver un moyen de se rendre à l'île, qui sait ce qu'il pourra accomplir!

LES MINIJEUX

Les minijeux décrits ci-dessous sont des tâches qui permettront à votre Urb de gagner des Simoleons.

Squeegee Clean (Mission 1)

Nettoyez l'immeuble et ramassez les fientes d'oiseaux. Évitez les fientes: si vous êtes touché, vous devrez obtenir un nouveau squeegee.



Hoopz (Mission 1)

Gagnez des Simoleons en faisant des paniers. Alignez les indicateurs directionnels afin de compter des buts. Si vous marquez trois buts successifs, vous pouvez tripler vos gains.



Motocross Mayhem (Mission 2)

Courez sur la nouvelle piste de moto de Dusty Hogg. Visitez le garage de Dusty avant la course afin de personnaliser votre moto, si vous possédez des Simoleons.



Doctor Max Stat! (Mission 2)

Votre Urb dispose de 90 secondes pour combiner le plus grand nombre de carreaux possible. Perfectionnez votre technique médicale et gagnez des Simoleons en cours de route.



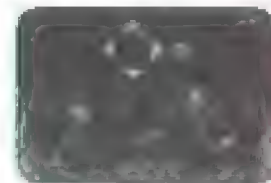
Comic Explosion (Mission 2)

Divertissez la foule avant que le temps ne s'écoule, tout en évitant les tomates que lancent les spectateurs. Tentez de ramasser des roses pour augmenter votre limite de temps.



Moogoo Monkey (Mission 3)

Jouez contre deux autres joueurs dans ce jeu de cartes qui consiste à supprimer les singes et récolter le plus grand nombre de noix de coco.



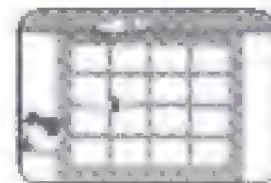
Soul Music (Mission 4)

Votre Urb est mis au défi par un homme mystérieux de le battre en jouant du violon.



Sushi Sensei (Mission 5)

Coupez des sushi. Assurez-vous de ne préparer que le montant de sushi commandé.



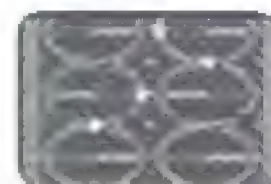
Amber Extraction (Mission 5)

Retirez un moustique et son ADN d'un morceau d'ambre pour créer un animal pour votre Urb.



RNA Splicing (Mission 5)

Sélectionnez le bon gène à ajouter à votre hélice. Si vous réussissez à ordonner les gènes correctement, vous créez un animal!



The Pet Show (Mission 5)

Faites participer votre animal à un concours pour voir qui a le meilleur chien...ou la meilleure créature. Voir Le Pet Show, p. 30.



Street Artist

Peinturez un chef-d'œuvre à Sim Quarter. Les tableaux peuvent être donnés en cadeau ou fièrement suspendus sur un mur dans la maison de votre Urb.










D'AUTRES FAÇONS DE GAGNER DES SIMOLEONS

Les Urbz peuvent gagner des Simoleons en récoltant des objets qu'ils trouvent en cours de jeu (canettes en aluminium, tas d'ordures, etc.) et en les vendant au shérif ou en rendant service à un ami. Des appels sans but précis peuvent aussi avoir un effet sur votre portefeuille.

FAITES LA CONNAISSANCE DE VOS VOISINS

La ville est pleine de gens bizarres que vous pouvez côtoyer. La présente section vous présente quelques-uns des gens que vous allez rencontrer.

Darius	Vous pouvez trouver Darius, meneur des Streeties, dans sa boîte de nuit préférée, Club Xizzle. Ne touchez pas à sa nourriture.	
Kris Thistle	La concierge de King Tower est extravertie et a du caractère. Elle est plus à l'aise dans sa chambre noire que derrière un balai.	
Daddy Bigbucks	Le grand titan de Sim Vallée vient de déménager à Miniopolis et il veut prendre le contrôle de la ville entière! Restez aux aguets...il est sûrement entrain de planifier une magouille.	
Futo Maki	Ce travailleur de construction a géré les rénovations de Splicer Island avant que l'île ne soit fermée. Vous pouvez peut-être lui redonner du travail.	
Sharona Faster	Sharona avait planifié d'opérer un taxi aquatique pour transporter les gens à Splicer Island avant que Daddy Bigbucks ne détruise son rêve.	
Jack I Deal	Cet homme robuste travaillait pour Daddy Bigbucks mais il a trouvé de meilleures façons de gagner sa vie.	
Busta Cruz	Cet homme est né pour divertir. Il réussit toujours à remonter le moral des Urbz.	

TRUCS ET ASTUCES

XIZZLES ET RÉCOMPENSES DE RÉPUTATION

Tous les groupes ont des avantages uniques appelés Xizzles que vous pouvez déverrouiller en cours de jeu. En parcourant la ville, votre Urb récolte des colliers d'amitié qu'il peut échanger au Club Xizzle contre un ou plusieurs avantages.

✧ Votre Urb se mérite des colliers en améliorant ses amitiés donc assurez-vous de toujours être gentil.

Lorsque vous améliorez vos relations avec d'autres Urbz, vous améliorez également votre réputation. Lorsque votre réputation s'améliore, votre Urb peut gagner des récompenses et des points de réputation de son groupe et d'autres groupes.

- ✧ Lorsque votre réputation dans votre groupe est à la hausse, votre Urb récolte des Xizzles spéciaux. Ceux-ci déverrouillent de nouvelles récompenses propres à votre groupe.
- ✧ Lorsque vous gagnez des points de réputation, des missions d'objectifs de réputation deviennent accessibles. Gagnez encore plus de points de réputation en aidant les autres Urbz.
- ✧ N'oubliez-pas, les actions de votre Urb ont un effet positif ou négatif sur votre réputation. Assurez-vous d'avoir une bonne raison d'ignorer un Urb.

D'AUTRES FAÇONS D'AMÉLIORER VOTRE SORT

Si votre Urb a des habiletés artistiques, il peut créer des objets et les vendre.

- ✧ Achetez un établi et du bois au marché aux puces ou trouvez du bois gratuit en parcourant la ville. Plus vous avez de points de créativité, plus vous êtes habile de vos mains.
- ✧ Achetez un four et un mixeur au marché aux puces afin de cuisiner toutes sortes de délices à partir d'ingrédients achetés et de fruits récoltés dans la ville.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Enregistrez les progrès d'un Urb et continuez à jouer plus tard. Appuyez sur **SELECT** pour accéder au menu Options où vous pouvez choisir de sauvegarder (SAVE GAME), charger (LOAD GAME), quitter (QUIT GAME) ou de régler les options (OPTIONS).

Pour enregistrer une partie :

1. À partir du menu Options du PDA, touchez à l'icône SAVE GAME. L'écran de sauvegarde s'affiche.
 2. Utilisez le stylet pour choisir un espace, puis touchez au crochet vert.
- * Si un fichier existe déjà dans cet espace, on vous demande si vous désirez écraser le fichier.

Pour charger une partie sauvegardée :

1. À partir du menu principal, choisissez LOAD-AN-URB. L'écran Load Game s'affiche sur l'écran tactile.
2. Utilisez votre stylet pour toucher aux flèches et parcourir les Urbz offerts. Lorsque vous trouvez l'Urb que vous désirez charger, cliquez sur le crochet.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si le défaut du produit résulte d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

ASSISTANCE TECHNIQUE— Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322. Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 2432435

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Illustration de la couverture de l'emballage : kozyndan®

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, le logo de EA GAMES, The Urbz et Sims in the City sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES™ est une marque de Electronic Arts™.

Renseignements légaux importants

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/Preuve d'achat

The Urbz™ : Sims in the City™

1488205



Accueillez les personnages de *The Urbz: Sims in the City* chez vous en mettant la main sur les figurines de collection du jeu, une exclusivité de Atomic Toys. Visitez le site www.atomictoy.com/urbz/ pour obtenir davantage de détails sur les attachants Urbz de 2 pouces qui vivent à Miniopolis. Collectionnez tous vos personnages préférés! Vous trouverez même des figurines et des accessoires provenant des versions *The Urbz: Sims in the City* pour console!

